Trisangam International Refereed Journal (TIRJ)
A Peer Reviewed Research Journal on Language, Literature & Culture's
Volume – 3, Issue-II, published on April 2023, Page No. 112 – 116
Website: https://www.tirj.org.in, Mail ID: trisangamirj@gmail.com
e ISSN : 2583 – 0848

নারায়ণ গঙ্গোপাধ্যায়ের ক্রীড়াকেন্দ্রিক গল্পে শিশু মনস্তত্ত্ব : প্রসঙ্গ 'ক্রিকেটার টেনিদা' ও 'ঘুঁটেপাড়ার সেই ম্যাচ'

প্রিয়াঙ্কা মৈত্র
গবেষক, বাংলা বিভাগ
গৌড়বঙ্গ বিশ্ববিদ্যালয়
ইমেইল : priyankamaitra103@gmail.com

Keyword
নারায়ণ গঙ্গোপাধ্যায়, ক্রীড়া, শিশু, মন, মনস্তত্ত্ব, মুক্তি, আনন্দ।

Abstract
ক্রীড়া ও শিশু জীবন একে অপরের পরিপূরক। শিশুর নির্বাচিত খেলায় নিয়ম-নীতি অপেক্ষা বিশুদ্ধ আনন্দলাভ অধিক প্রাধান্য পায়। এই শিশু মনকে মাথায় রেখেই বাংলা সাহিত্যে বিভিন্ন সময়ে বিভিন্ন সাহিত্যিকের হাত ধরে উঠে এসেছে বহু শিশু-কিশোর চরিত্রেরা। যার মধ্যে অন্যতম নারায়ণ গঙ্গোপাধ্যায়ের টেনিদা চরিত্রটি। নারায়ণ গঙ্গোপাধ্যায় অসামান্য দক্ষতার সঙ্গে বেশ কিছু গল্পে ক্রীড়া বিষয়টিকে যুক্ত করে ক্রীড়ার মাধ্যমে শিশুমনের অপার আনন্দকে অনুসন্ধানের চেষ্টা করেছেন। আজকের বিশ্বে মাঠের অভাব ও ক্রমশ গৃহবন্দী মানসিকতায় শিশু মন হারিয়ে যেতে বসেছে। একমাত্র ক্রীড়াই পারে শিশুকে তার নিজস্ব জগত ফিরিয়ে দিতে। তাই মূল প্রবন্ধে নারায়ণ গঙ্গোপাধ্যায়ের 'ক্রিকেটার টেনিদা' ও 'ঘুঁটেপাড়ার সেই ম্যাচ' গল্প দুটি অবলম্বনে আমরা সেই শিশু মনস্তত্ত্বকে তুলে ধরার চেষ্টা করব।

Discussion
শিশু-কিশোর যাপনের অন্যতম নির্মাতা নারায়ণ গঙ্গোপাধ্যায়। তাঁর সৃষ্ট একাধিক চরিত্রেরা আমাদের হাসি ও আনন্দের মিশ্রণে মুক্তির জগতের সন্ধান দেয়। যার অন্যতম টেনিদা চরিত্রটি। টেনিদা তার কাণ্ডকারখানা দ্বারা প্রতিটি মানুষের অন্তরে লুকিয়ে থাকা শৈশব জীবনের সন্ধান দেয়। টেনিদা ও তার সঙ্গীরা আমাদের নিয়ে যায় সেই 'সব পেয়েছির জগতে' যেখানে দৈনন্দিন জীবন সংগ্রামের চিন্তা অপেক্ষা বড় হয়ে ওঠে শিশু কিশোর মন। আর শিশু মনের অন্যতম সঙ্গী ক্রীড়া বা খেলা। শিশুরা খেলার প্রতি যতটা আকর্ষণ বোধ করে তা বোধহয় অন্য কোন বিষয়ে ততটা করে থাকেনা। নিয়ম নীতির প্রাবল্য নয়, বরং শিশুদের এই সমস্ত খেলার মুখ্য উদ্দেশ্য থাকে আনন্দ লাভ করা। নির্ভেজাল ও বিশুদ্ধ মুক্তির আনন্দ। আমরা নারায়ণ গঙ্গোপাধ্যায়ের টেনিদা চরিত্রের এই রকমই দুটি ক্রীড়াকেন্দ্রিক গল্পে ('ক্রিকেটার টেনিদা' ও 'ঘুঁটেপাড়ার সেই ম্যাচ') শিশু মনস্তত্ত্ব ভাবনা কীভাবে প্রতিফলিত হয়েছে তা আলোচনা করে দেখার চেষ্টা করব।

শিশু সাহিত্যের উদ্দিষ্ট পাঠক মূলত শিশু-কিশোরেরা। তাই আমাদের একবার জেনে নিতে হবে এই শিশু-কিশোরেরা আসলে কারা। শিশু-কিশোরকে চিহ্নিত করা হয় মূলত বয়সের ভিত্তিতে। বিভিন্ন মনোবিদ বিভিন্নভাবে এই সময়পর্বকে ভাগ করেছেন। আমরা এখানে বিখ্যাত মনঃসমীক্ষক আর্নেস্ট জোনস (Earnest Jones) কৃত মানুষের জীবন বিকাশের চারটি স্তরের কথা উল্লেখ করব –

১) Infancy (শৈশব) - পাঁচ বছর বয়স পর্যন্ত,
২) Childhood (বাল্য) - বারো বছর বয়স পর্যন্ত,
৩) Adolescence (কৈশোর) - আঠারো বছর বয়স পর্যন্ত,
৪) Adult Life (প্রাপ্তবয়স) - আঠারো বছর বয়স থেকে পরবর্তী কাল পর্যন্ত।[১]

আমরা জানি শিশুর বৌদ্ধিক বিকাশ শুরু হয় প্রান্তীয় শৈশবকালে অর্থাৎ মোটামুটিভাবে তিন বছর বয়স থেকে। এই সময় শিশুর মধ্যে কল্পনা প্রবনতা দেখা যায়। অর্থাৎ সাহিত্যকে নিজের মত করে উপলব্ধি করার জন্য বা সাহিত্যের মাধ্যমে নিজের কল্পলোককে সমৃদ্ধ করার জন্য শিশুর কম করে বয়স হওয়া প্রয়োজন তিন বছর। এক্ষেত্রে অবলা শিশুরা সাহিত্যের পাঠক হতে পারে না। অর্থাৎ আমরা শিশু-কিশোর বলতে ধরে নিতে পারি তিন থেকে আঠারো বছর বয়স পর্যন্ত শিশুদের। এবার আলোচনার সুবিধার্থে বৃহত্তর ভাবে এই সময়ের শিশু-কিশোর অর্থে আমরা 'শিশু' শব্দটিকে ব্যবহার করবো।

টেনিদা সিরিজের প্রথম উপন্যাস 'চারমূর্তি' প্রকাশিত হয় ১৯৫৭ সালে। সেখানে টেনিদার সঙ্গে পাঠকের পরিচয় ঘটে স্কুল ফাইনাল পরীক্ষার্থী হিসেবে। এখান থেকেই শুরু চারমূর্তির বন্ধুত্ব। বহুবার পরীক্ষায় অকৃতকার্য হওয়ার ফলে টেনিদা আজও ক্লাস টেন-এ। ফলে বয়স ও অভিজ্ঞতার দাবিতে সে অতিরিক্ত সম্ভ্রমের দাবীদার। আর ঠিক সেই কারণেই সে সকলের টেনিদা। টেনিদা সিরিজের উপন্যাস বা গল্পগুলিতে প্রাধান্য পেয়েছে তাদের আড্ডা ও বিভিন্ন ধরনের দুঃসাহসিক অভিযান। একসময় কৈশোর জীবনের সঙ্গে এই ধরনের 'রক কালচার'-এর সংযোগ ছিল গুরুত্বপূর্ণ। পাড়ার মোড়ে বা বাড়িতে জমে উঠতো আড্ডা। আড্ডায় উঠে আসা গল্পগুলি কখনো কখনো অতিরঞ্জনের সীমায় পৌঁছে যেত। তবে এসবের ঊর্ধ্বে এখান থেকে যা পাওয়া যেত তা হল বিশুদ্ধ আনন্দ। এই আনন্দেরই প্রতিনিধি স্বরূপ চারমূর্তি। তাই তাদের কাণ্ডকারখানা গল্প শিশু চিত্তে এনে দেয় মুক্তির বাতাস। আমরা জানি বুদ্ধদেব বসু তার 'আড্ডা' প্রবন্ধে আড্ডার গুরুত্বকে স্বীকৃতি দিয়েছেন।

চারমূর্তির লিডার টেনিদা। তার পুরো নাম ভজহরি মুখুজ্যে ওরফে টেনিরাম শর্মা। চারমূর্তির দ্বিতীয়জন প্যালা ওরফে কমলেশ ব্যানার্জি, তৃতীয় হাবুল ওরফে স্বর্ণেন্দু সেন এবং চতুর্থ ক্যাবলা অর্থাৎ কুশলকুমার মিত্র। চারজনের পৃথক সত্তাই তাদের বন্ধুত্বের মূল। শত মতপার্থক্য সত্ত্বেও এরা কেউ বিপদের সময় একে অপরকে ছেড়ে পালায় না। প্রকৃত বন্ধুত্বের নিদর্শন এই চারমূর্তি। উপন্যাসে এ ধরনের চিত্র আমরা বহুবার দেখেছি। শিশুচিত্তে এক ধরনের তৃপ্তি, আনন্দ ও শুভবোধের সঞ্চার করে তাদের কাহিনি।

এবারে ক্রীড়া ও শিশু মনস্তত্ত্ব বিষয়ে প্রথম যে গল্পটি আমরা আলোচনা করবো তা হলো 'ক্রিকেটার টেনিদা'। এই গল্পের কেন্দ্রে রয়েছে একটি ক্রিকেট ম্যাচ। গল্পের শুরু থেকেই হাস্যরসের একটি ধারা বহমান। গল্প যত জমে ওঠে এই রস তত গাঢ়তাপ্রাপ্ত হয়। চরিত্র, তাদের উক্তি-প্রত্যুক্তি, তাদের ধারণা সব ক্ষেত্রেই এই হাস্যরস লক্ষ্য করা যায়। কিছু উদাহরণ দিলে বিষয়টি পরিষ্কার হবে –

ক) খেলার প্রস্তুতির সময় প্যালাকে দেখে কেবলার বক্তব্য -

> "বেগুন ক্ষেতে কাকতাড়ুয়া দেখেছিস? ঐ যে মাথায় কেলে হাঁড়ি পড়ে দাঁড়িয়ে থাকে? হুবহু তেমনি মনে হচ্ছে তোকে।"[২]

শিশু কিশোর বয়সে বন্ধুকে নিয়ে মজা করে এক ধরনের আনন্দ উপভোগ করে তারা। আনন্দ আর মজা দিয়েই জীবন কাটিয়ে দিতে চায় শিশু-কিশোরেরা।

খ) ক্রিকেট ও আমপায়ার প্রসঙ্গে প্যালার ধারণা-

> "এ কী কাপুরুষতা। আমাদের দু-জনকে কায়দা করবার জন্যে এগারো জন। সেই সঙ্গে আবার দুটো আমপায়ার তাদের পেটে পেটে যে কী মতলব তা-ই বা কে জানে। আমপায়ারদের গোল গোল চোখ দেখে আমার তো প্রায় ভ্যামপায়ার বলে সন্দেহ হল।"[৩]

আবার উইকেট কীপারের দাঁড়ানোর ভঙ্গিমা দেখে প্যালার মনে হয়েছে -

> "নাড়ুগোপালের মতো নুলো বাড়িয়ে উবু হয়ে আছে - যেন হরির লুটের বাতাসা ধরবে।"[৪]

লেখক শব্দের ব্যবহারেও মজার সঞ্চার করেছেন। যেমন-'ক্রিকেট' অর্থে 'ঝিঁ ঝিঁ' খেলা, উইকেট কীপারের 'নাড়ুগোপালে'র মত দাঁড়ানোর ভঙ্গিমা, প্যালার 'রামছাগলের' মতো মুখ করে আউট হওয়া, আমপায়ার-ভ্যামপায়ার, ক্যাচ-ফ্যাচ প্রভৃতি শব্দের ব্যবহার। এই হাসিই শিশু চিত্তের অন্যতম মুক্তির স্থান। আমরা জানি প্রান্তীয় কৈশোরকালে বৌদ্ধিক বিকাশ ঘটে, বিমূর্ত চিন্তনের ক্ষমতা পূর্ণতা লাভ করে, যুক্তিশক্তি, বিচার-বিশ্লেষণ ক্ষমতা বৃদ্ধি পায়। আত্মনির্ভরতা ও আত্মবিশ্বাসের ফলে স্বাধীনভাবে চিন্তা করা, মত প্রকাশ করা, কাজ করার প্রবণতা দেখা যায়। বড়রা কল্পনা করতে পারে না এমন অনেক দুঃসাহসিক কাজ করার প্রবণতা দেখা যায় শিশুদের মধ্যে। গল্পের চরিত্র গুলির মধ্যে এ ধরনের বহু প্রকাশ দেখা যায়। ক্যাচ ছেড়ে দেওয়ার জন্য প্যালার সহজ, সরল, নিজস্ব যুক্তি আমাদের শিশুমনের নিজের মতো যুক্তি গঠনের দিকটিকে তুলে ধরে-

> "সবাইকে আউট করে লাভ কী? তাহলে খেলবে কে? আমরাই তো আউট হয়ে গেছি এখন খেলুক না ওরা।"[৫]

ক্রিকেট খেলাকে প্যালা নিজের মতো করে ব্যাখ্যা ও বিশ্লেষণ করেছে। আর তাই ব্যাটিং ও বোলিং এর সময় আম্পায়ারদের দেখে তার মনে হয়েছে তারা নির্দিষ্ট কোন মতলবে দলবদল করেছে। সেই কারণেই আম্পায়ারদের সে খেলা থেকে বাদ দিয়ে দিতে চেয়েছে। আবার আমরা দেখি টাইগার ক্লাবের সমর্থকদের আনন্দে 'ডিগবাজি' খেতে দেখে প্যালার 'ব্রহ্মরন্ধ্রে আগুন জ্বলে'[৬] উঠেছে এবং হঠাৎই দুঃসাহসিক কর্মে প্রবৃত্ত হয়ে উঠেছে সে। করে ফেলেছে কর্ণবধ –

> "নির্ঘাত লক্ষ্য! গোঁসাইয়ের মাথায় গিয়ে খটাং করে বল লাগল। সঙ্গে সঙ্গেই – 'ওরে বাবা'! গোঁসাই মাঠের মধ্যে ফ্ল্যাট।"[৭]

এক ধরনের আত্মতৃপ্তিও পরিলক্ষিত হয় শিশু চিত্তে। তবে এর পাশে ক্রীড়াকেন্দ্রিক সাহিত্যে পুরাণের একটি ঘটনার সংক্ষিপ্ত ও হাস্যরসাত্মক ব্যবহার গল্পটিতে ভিন্ন মাত্রা সংযোজন করেছে। আমরা জানি কর্ণের রথের চাকা তোলার মুহূর্তে কৃষ্ণ কর্ণবধ করে। এদিকে গোঁসাইয়ের প্যাড ঠিক করার মুহূর্তে প্যালা কর্ণবধ করে।

পরবর্তী আলোচিত গল্পের নাম 'ঘুঁটেপাড়ার সেই ম্যাচ'। ক্রীড়াকে আশ্রয় করে শিশু-কিশোর চিত্তে হাসির আমেজ এনে দেওয়ায় সিদ্ধহস্ত লেখক। দেবতা 'নেংটিশ্বরী'র পরিকল্পনা (টেনিদা যে দেবতার কাছে ম্যাচ জয়ের জন্য নেংটি ইঁদুর পাঠিয়ে প্রতিপক্ষের পায়ে কামড় দেওয়ার প্রার্থনা জানিয়েছিল।), লাইন্সম্যানের ফ্ল্যাগ ফেলে মাছ ধরতে যাওয়া শিশু চিত্তে মজার সঞ্চার করে। লেখক গল্পে পরস্পর বিরোধী ও আপাত অর্থহীন স্লোগানের ব্যবহারে আনন্দদানের একটি নতুন মাধ্যমকে হাস্যরস প্রয়োগের কাজে ব্যবহার করেছেন। যথা -

ক) "বিচালিগ্রাম- হিপ্ হিপ্ হুররে"[৮] স্লোগান এর বিপরীতে ঘুঁটেপাড়ার স্লোগান হয়- "হ্যাপ হ্যাপ হ্যাররে"[৯]। অন্যদিকে মাছ ধরে আর তাল পুড়িয়ে যখন বিচালিগ্রাম স্লোগান তোলে- "থ্রি চিয়ার্স ফর বিচালিগ্রাম"[১০] তখন ঘুঁটেপাড়ার স্লোগান- "থ্রি টিয়ার্স ফর ঘুটেঁপাড়া।"[১১] আবার কখনও 'জিন্দাবাদ'-এর বিপরীতে স্লোগান হয় 'মুর্দাবাদ'। সবচেয়ে মজার বিষয় ঘুঁটেপাড়ার এই রকম স্লোগানের কারণ ব্যাখ্যা -

> "পরের নকল করে অপমান হওয়ার চাইতে মরে যাওয়া ভালো।"[১২]

অত্যন্ত সহজ সরল স্বীকারোক্তি। নিজের না বুঝতে পারা, অপারদর্শিতা বা বোকামিকে ঢাকতে এরকম অনেক ব্যাখ্যা দেওয়া বা ধারণা তৈরি করা শিশু মনস্তত্ত্বের অন্যতম একটি দিক। ঠিক ভুলের ধারণার বাইরে নিজেকে কারো কাছে বা কারো থেকে ছোট না করার জন্য তারা মরিয়া হয়ে ওঠে। তারা কারও কাছেই কোনভাবেই দমবে না।

গল্পে লেখক বিভিন্ন অতিরঞ্জিত কথার প্রয়োগ ঘটিয়েছেন। যথা-পেলে, ইউসেবিয়ো, মূলার, রিভেরা, জোয়ারজিনহো, ববি চার্লটন প্রভৃতি প্লেয়ারেরা টেনিদার কাছে শিশু স্বরূপ। কারণ তারা কেউই কোনো ম্যাচে একসঙ্গে টেনিদার মতো বত্রিশটা গোল করে উঠতে পারেনি। আবার টেনিদাকে তুষ্ট করতে তোষামোদ সুলভ বক্তব্যেও আমরাই অতিরঞ্জনের দিকটিকে লক্ষ্য করতে পারি –

> "অত বুঝিনে দাদা, আপনাকে ছারছিনে। আমাদের মোহনবাগান ইস্টবেঙ্গল তো তুচ্ছ- আপনি ইচ্ছে করলে বিশ্ব একাদশে খেলতে পারেন।"[১৩]

আলোচনার শুরুতে উল্লেখিত বয়সে শিশুরা এক ধরনের কল্পলোকে বিচরন করে। তারা নিজেদেরকে সেরা বলে মনে করতে থাকে। তারা অনেকেই মনে করে ভবিষ্যতে তারা এই সব খেলোয়াড়দের থেকেও বড় মাপের খেলোয়াড় হবে এবং নিজেকে প্রমাণ করে দেখাবে। এই ধরনের অনেক বক্তব্যে নিজেকে অন্যের তুলনায় সেরা বলে মনে করে এক ধরনের আমোদ অনুভব করে তারা। এক ধরনের আত্মতৃপ্তি বা আত্মতুষ্টি কাজ করে তাদের ভেতরে। অনেক সময় বাস্তবের থেকে এই কল্পলোকই তাদের কাছে বড় বলে মনে হতে থাকে। এই ধরনের অতিরঞ্জিত কথার মাধ্যমে লেখক শিশু মনস্তত্ত্বের এই দিকটিতেও আলোকপাত করেছেন। প্রান্তীয় কৈশোরের একটি অন্যতম বৈশিষ্ট্য দল গঠনের প্রবণতা এবং দলের মধ্যে প্রতিষ্ঠা লাভের আকাঙ্খা। যে কাজটি টেনিদা বরাবরই করে এসেছে। অভিজ্ঞতার বিচারে বড় হওয়ায় নিজেকে চারজনের মধ্যে মুখ্য করে তুলেছে সে। বিভিন্ন অতিরঞ্জিত গল্প বা ঘটনার প্রকাশের মাধ্যমে নিজেকে সেরা প্রমাণ করতে চাওয়ার পাশাপাশি নিজের আসনকে সকলের মধ্যে চিরস্থায়ীও করতে চেয়েছে সে।

পূর্বে পাড়ায় পাড়ায় বা মাঠে মাঠে এ ধরনের বহু ক্রিকেট বা ফুটবল ম্যাচ অনুষ্ঠিত হতো। সেখানে নীতি-নিয়মের প্রাবল্য ছিল না। আজ সেখানে ক্রীড়া অনেক বেশি নীতি বদ্ধ এবং প্রশিক্ষণের মাধ্যমে বড় খেলোয়াড় তৈরির উদ্দেশ্য কোথাও এই ধরনের বহু ক্রীড়ার সঙ্গে যুক্ত হয়ে থাকে। অন্যদিকে আজকের বন্দী জীবনে হারিয়ে যেতে বসেছে মাঠ। অনলাইন মাধ্যমের প্রাবল্যে প্রাকৃতিক আনন্দ থেকে শিশুরা বঞ্চিত। মুঠোফোন, ভিডিও গেমস আজ তাদের খেলার সঙ্গী। ফলে দলগত মনোভাব বৃদ্ধি, পারস্পরিক মমত্ববোধ, মিলেমিশে থাকার মতো গুণাবলী আজ পৃথিবী থেকে প্রায় অপসৃয়মান। সেখানে এ ধরনের গল্প পাঠ বারবার মনে করিয়ে দেয় ক্রীড়া এবং শিশু-কিশোর মনন ও যাপন একে অপরের পরিপূরক। ক্রীড়ার মাধ্যমেই শিশুর সুন্দর ভবিষ্যত গঠন সম্ভব। কারণ উভয় ক্ষেত্রে মূল উপজীব্য আনন্দ উপভোগ করা। আর তাই লেখক আনন্দ, হাসি, মজাকে সামনে রেখে খেলার মাধ্যমে শিশুদের মনস্তত্ত্বকে ধরতে চেয়েছেন। আজকের পরিবর্তিত পরিবেশ পরিস্থিতিতে শিশুমনকে উপলব্ধি করতে এ ধরনের গল্প তাই বারে বারে প্রাসঙ্গিক হয়ে ওঠে।

তথ্যসূত্র :

১. ঘোষ, সাগরিকা, শিশু-কিশোর মনস্তত্ত্বের আলোয় আশাপূর্ণার কথাসাহিত্য, কৃতি, প্রথম প্রকাশ:অগাস্ট ২০১৮, কলকাতা

৪, পৃ. ২০

২. গঙ্গোপাধ্যায়, নারায়ন, ক্রিকেটার টেনিদা, কামিনী প্রকাশালয়, প্রথম প্রকাশ:ভাদ্র ১৩৯২, চতুর্থ প্রকাশ:মাঘ ১৪২২, কলকাতা ৬৭, পৃ. ৬

৩. তদেব, পৃ. ৮

৪. তদেব, প্রাগুক্ত

৫. তদেব, পৃ. ১১
৬. তদেব, পৃ. ১২
৭. তদেব, প্রাগুক্ত
৮. তদেব, পৃ. ১২৬
৯. তদেব, প্রাগুক্ত
১০. তদেব, পৃ. ১২৯
১১. তদেব, প্রাগুক্ত
১২. তদেব, পৃ. ১২৭
১৩. তদেব, পৃ. ১২৫

গ্রন্থঋণ :

১. আশরফী খাতুন, (সম্পা) লালপরি নীলপরি, বাংলা শিশুসাহিত্য বিশেষ সংখ্যা, বর্ষ-১৫, সংখ্যা-১৭, অগ্রহায়ণ ১৪২৩
২. উত্তম পুরকাইত, (সম্পা) উজাগর, নারায়ণ গঙ্গোপাধ্যায় সংখ্যা, দ্বাদশ বর্ষ, প্রথম ও দ্বিতীয় সংখ্যা, বইমেলা ২০১৫